
El Corte Inglés
Nº 133 Febrero 2017
MEGAC
AS
Los mejor
Zelda
Breath of the Wild
Triple A para acompañar a Nintendo Switch
For Honor
Duelos medievales
Juegos 3DS
¿Cuál compro?
Los mejores títulos para la consola
Resident Evil 7
biohazard
El survival horror más vivito que nunca
Avance Nintendo Switch | Halo Wars 2 | Ni-Oh | Sniper Elite 4 | Dragon Quest VIII |



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



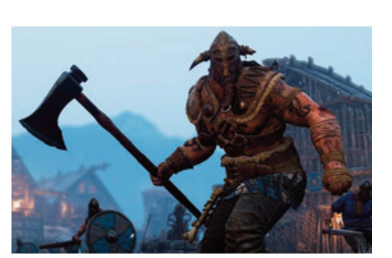
Ya viene

Efectivamente se acerca. Nintento Switch está a la vuelta de la esquina, en concreto el 3 de marzo. Desde luego siempre hay que celebrar el lanzamiento de una nueva consola, aunque éste además es especial en cuanto supone un híbrido de plataforma de sobremesa y dispositivo portátil. El tiempo y los usuarios dictaminarán sus bondades y el auténtico potencial de Nintendo Switch, aunque todo apunta a que será un éxito. Eso sí, viene reforzada por un catálogo de juegos un poco romo, pero con títulos de auténtica envergadura. Basta citar el principal, el cual adorna nuestra portada, «The Legend of Zelda: Breath of the Wild». Lo jugado hasta ahora (amplio reportaje en páginas interiores) sencillamente soberbio. El juego nos hará amar la aventura, los espacios gigantescos abiertos a la Naturaleza, sus personajes carismáticos y más aún, cómo no, a ese formidables héroe de nombre Link. No es prematuro decir desde ya que será uno de los indiscutibles juegos del año y el ideal para acompañar a la nueva consola en su lanzamiento. No obstante, antes podemos disfrutar de estrenos que merecen muy mucho la pena, como «For Honor» y el último de la serie «Resident Evil». Que lo disfrutéis.

José María Fillol













www.megaconsolasdigital.com

MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

Novedosas funciones y un atractivo catálogo apoyan su lanzamiento

Se acerca Nintendo Switch

La nueva consola de Nintendo tendrá su lanzamiento mundial el próximo 3 de Marzo, una fecha ineludible para todos los jugones, especialmente los afectos a la gran "N". Y no es para menos, porque Nintendo Switch con su concepto de consola doméstica y alma portátil está dispuesta a revolucionar el mercado.



Mucho es lo que se sabe ya de Nintendo Switch. A falta de conocer la totalidad de lo que puede mostrar la nueva consola, valga este amplio avance con los más sobresaliente, que no es poco. Para empezar, su concepto de híbrido entre plataforma de sobremesa y portátil es revolucionario. Esto quiere decir que la idea de jugar cuándo, cómo y dónde quieras se hace realidad de forma exponencial y abre enormes opciones a la hora de disfrutar de nuestro pasatiempo favorito. No sólo podemos conectar la consola al televisor, sino que se puede transformar al instante en un dispositivo portátil con una pantalla de 6,2 pulgadas. Ésta dispone de funciones capacitivas multitáctiles para aquellos juegos que sean compatibles. Además la batería tiene autonomía hasta seis horas según qué juegos, porque hay títulos que consumen más recursos, pero en cualquier caso las tres horas para jugar sin recargar están aseguradas. Y si andamos fuera del hogar, podemos cargar Nintendo Switch enchufando el adaptador de corriente al conector USB de la consola.

El 3 de marzo jugadores de todo el mundo podrán disfrutar del potencial del nuevo dispositivo y de un catálogo de juegos propio de seis grandes títulos

Sin duda, uno de los elementos que llaman más la atención del nuevo ingenio de la compañía de Kioto son los Joy-Con. Estos mandos podemos utilizarlos de forma independiente, unidos como un solo control e incluso acoplados directamente a la propia consola para jugar alegremente por la calle en modo portátil. La versatilidad es absoluta y cada Joy-Con puede ser en sí mismo un mando independiente, ya que cuenta con un conjunto completo de botones y dispone de su propio acelerómetro y giroscopio, lo que posibilita el control por movimiento de forma individualizada a izquierda y derecha.

Otras llamativas prestaciones integradas en los Joy-Con tienen que ver con capturar pantallas y compartirlas a través de las redes sociales gracias a un botón en el mando izquierdo. Por su parte, el Joy-Con derecho cuenta con un punto NFC que permite usar figuras amiibo, así como una cámara infrarroja de movimiento que detecta la distancia, la forma y el movimiento de los objetos cercanos en los juegos diseñados para ello. Y

La nueva consola se pondrá a la venta en dos versiones: una con los Joy-Con grises y otra con un Joy-Con en azul y el otro en rojo

Versatilidad con los Joy-Con



Los mandos Joy-Con son muy versátiles y nos descubrirán nuevas formas de jugar y de divertirse. Es posible jugar con un Joy-Con en cada mano o hacerlo con ambos encajados en un soporte ex profeso para funcionar como un solo mando. También se pueden acoplar a la consola para jugar en modo portátil y compartirlos con amigos para títulos con dos jugadores.





por si fuera poco, ambos Joy-Con cuentan con vibración HD aportando un increíble realismo a los juegos compatibles con este efecto.

La comunicación es otro aspecto que se ha cuidado en Nintendo Switch. Hasta ocho consolas se pueden conectar de forma inalámbrica mediante conexión local. Cómo no, también podremos echar partidas multijugador mediante Wi-Fi. Por otro lado, Nintendo ofrecerá a los usuarios un servicio de suscripción online por el que, además de disfrutar de partidas en red, podremos quedar con amigos y chatear.

¿Y de los juegos qué? Seis grandes títulos de Nintendo acompañarán el lanzamiento (ver recuadro Catálogo de calidad), asimismo franquicias como Just Dance, FIFA o The Elder Scrolls estarán presentes con sus próximas ediciones y más de 80 juegos están ya en desarrollo.

La gran “N” lo ha vuelto a hacer.



Nintendo Switch incluirá dos Joy-Con, soporte para acoplar a éstos, una base Nintendo Switch, un conjunto de correas, adaptador de corriente y cable HDMI

Catálogo de calidad



«The Legend of Zelda: Breath of the Wild», con sus más de 100 santuarios y compatibilidad con nuevos amiibo, encabeza el catálogo de juegos que se lanza junto con Nintendo Switch. No obstante todos los títulos explotan las prestaciones de la consola: «Splatoon 2», «Super Mario Odyssey» y «Mario Kart 8 Deluxe» repotenciándose y renovándose como franquicias; «Arms» y «1-2 Switch» ofreciendo una dimensión única de la diversión gracias a los innovadores Joy-Con.

Jugar como queramos



En palabras del presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima, “Nintendo Switch es un nuevo concepto de consola doméstica que ofrece estilos de juego muy diversos. Vamos a presentarle al mundo nuevas formas de ocio sólo posibles gracias a las características únicas de Nintendo Switch y de los Joy-Con”. Toda una declaración de intenciones que veremos si se cumple a partir del 3 de marzo.

No habrá bloqueo regional en Nintendo Switch para los juegos propios de Nintendo. Sin duda, un gran aliciente para sus usuarios

Con mejoras para PS4 Pro
Horizon Zero Dawn



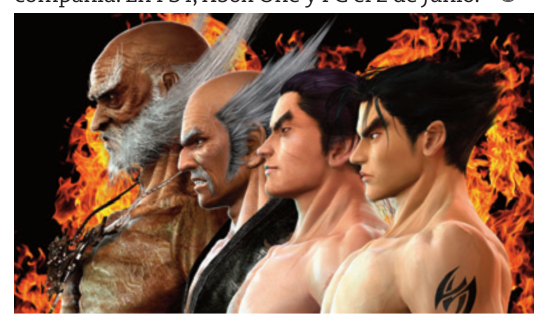
El esperado juego de Guerrilla Games conjuga fases de rol, emocionantes aventuras y la exploración por un atractivo mundo abierto.

Los responsables de «Killzone» nos invitan a disfrutar de una aventura de acción con tintes fantásticos y roleros en «Horizon Zero Dawn». El juego saldrá el primero de marzo en exclusiva para PS4, incluyendo para la versión PS4 Pro aspectos mejorados. No obstante apunta a ser uno de los títulos más relevantes del año, apoyado en un sugerente planteamiento argumental y jugable. Así nos moveremos en la piel de Aloy (doblada en España por la actriz Michelle Jenner), una arquera y hábil cazadora proscrita por su tribu que pondrá todas sus habilidades y esfuerzos para destruir una legión de hiperavanzadas y poderosas máquinas, ahora dominantes sobre la raza humana. Alistados a su lucha, tendremos gran libertad de acción y podremos utilizar sorprendentes técnicas de combate, trampas de todo tipo e incluso hackear al enemigo con alma de metal. La exploración de vastos escenarios que pueblan el amplísimo mundo del juego -ojo a la calidad de los gráficos- será una constante en el viaje emprendido, y a nuestro paso nos toparemos con personajes y enemigos animados de forma fantástica.

Con invitado muy especial
Tekken 7
Multiplica la lucha

Falta tiempo por delante, pero la saga ya nos invita a un combate por la familia, el honor y el trono del Puño de Hierro. Ahí es nada.

El devenir del clan Mishima está apunto de resolverse para siempre. Esta declaración de intenciones es lo que nos encontraremos al subirnos al ring de la nueva entrega de Tekken. Con el número 7 a la espalda, la veterana serie de lucha quiere fortalecer y darle chicha al apartado Historia, amén de presentar otros modos muy jugosos como el nuevo Rage Arts, con el cual podremos transformar nuestro bajón de salud en rabia ofensiva. Se incorporan al elenco nuevos personajes como Claudio y Katarina, aunque el más sonado es el de Akuma, auténtico invitado especial que pondrá en juego todos sus recursos de «Street Fighter» para plantar cara a los Mishima y compañía. En PS4, Xbox One y PC el 2 de junio.



Acción y rol fantásticos
Nier. Automata

La secuela de «Nier» nos sumerge en un mundo distópico dirigido por máquinas que han invadido poderosas formas de vida.

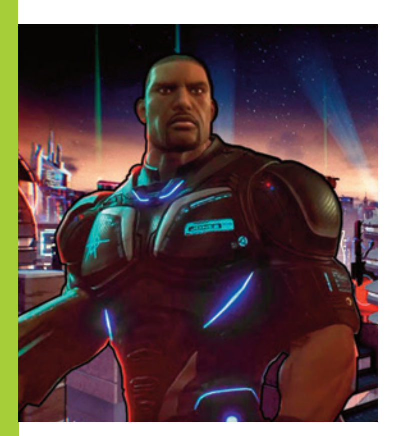


En 2010 «Nier» fue toda una agradable sorpresa que el tiempo se ha encargado de convertirlo en un juego de culto. Ahora su aventura de acción en un mundo postapocalíptico encuentra continuación en «Nier. Automata». Aquí la humanidad, después de dejar la Tierra y refugiarse en la luna, se enfrenta a criaturas mecanizadas con un ejército de androides. La guerra está echada y el jugador deberá prepararse para combates cargados de acción, entre ataques a corta y larga distancia realmente espectaculares. El juego presume de tener un hermoso y desolado mundo abierto, argumento y personajes muy cuidados y atractivos elementos de rol. 10 de marzo fecha de salida en PS4.

Breves |

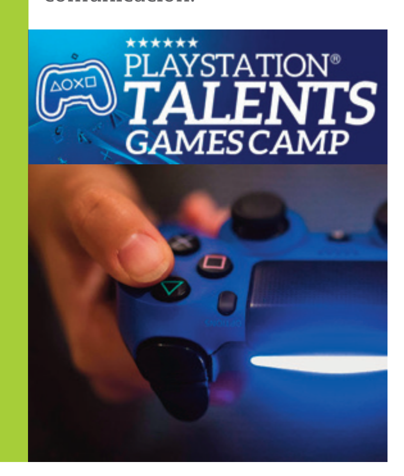
Crackdown 3

La tecnología en la nube será uno de los grandes atractivos de «Crackdown 3». En palabras del presidente de Xbox, Phil Spencer, "el control del agente, el mundo es muy vivo, enemigos muy variados… Realmente divertido". Entre las características más destacadas están los habituales superpoderes de la serie, la intensidad de la acción multijugador en un mundo abierto, diversidad de alternativas y mecánicas y un altísimo grado de destrucción para sembrar el caos. Además contará con el plus de una campaña cooperativa.



PlayStation Games Camp

PlayStation Talents, la iniciativa de Sony para apoyar la industria nacional del videojuego, ha recibido 115 candidaturas para entrar a trabajar en alguna de las sedes (Madrid, Sevilla, Bilbao y Valencia) que PlayStation Games Camp tiene en España. En estas aceleradoras de proyectos, los estudios seleccionados podrán trabajar gratuitamente durante 10 meses para publicar su videojuego en PS4. Durante ese tiempo contarán con la ayuda de expertos de Sony, acceso a kits de desarrollo de PS4 y asesoramiento legal y de comunicación.




W 2K17
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
PS3
XBOX 360
XBOX ONE
2K
© 2005-2016 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2016 WWE. All Rights Reserved. "", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners.

Vuelven los clásicos de Bandai Namco



Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 4 -Road to Boruto

3 de Febrero
Acción, lucha | 12+
Jugadores: 1-2



Vuelve el fenómeno Naruto a territorio consolero (PS4, Xbox One) y a PC con una edición especial que prosigue las aventuras del joven ninja a lo largo y ancho de Konohagakure. Basándose en la película homónima de culto, podremos disfrutar además de una historia exclusiva para el modo aventura, donde recorreremos la Villa de la Hoja junto a numerosos territorios bellamente recreados del mundo Shinobi, como el Bosque de la Muerte o el Campo de Entrenamiento de Konoha. Al igual que en el filme, tendremos dos fases principales: la fase escrita, con diez preguntas sobre el mundo de Naruto a responder en un tiempo limitado, y la fase Captura la Bandera, en la que peinaremos la Villa recogiendo 200 banderas en menos de cinco minutos. Una de las principales novedades es el modo Realidad Virtual, en el que lucharemos contra una cuarentena larga de personajes de la saga antes de enfrentarnos al jefe final Naruto Uzumaki. Otra novedad fetén es la jugabilidad, ya que los personajes y escenarios irán cambiando a medida que transcurre la lucha, dándole más emoción y propiciando la inclusión de diversas vestimentas, campos de batalla y los famosos combates en las paredes, donde podremos usar poderosos jutsu de Elemento Fuego, Viento y Agua, lanzar temibles shuriken y hasta controlar a todo el grupo. Todo ello, con un nivel gráfico más que notable y con unos controles fieles a la mecánica de toda la saga.



He aquí una de las entregas que más disfrutarán los fans de la saga ya que, entre los personajes que se pueden utilizar en el juego destacan cracks como Sarada Uchiha Sasuke Uchiha, Mitsuki, Yurui o Momoshiki, que aportan más espectacularidad y variedad que nunca al universo Naruto. Además, todo ellos contarán con ataques especiales y vestimentas tan curiosas como trajes chinos, latinos o hasta de vagabundo. Un all-star de rompe y rasga.

> Toda la espectacularidad del universo Naruto se da cita en este episodio, también con versión DLC y expansión digital independiente



Ojo a las técnicas de combate, que proporcionan imágenes tan espectaculares como ésta, gracias a un estilo de ataque clásico de la saga «Ultimate Ninja», con botones directos para lanzar los Kunai o los proyectiles, otro para golpear y la X para avanzar dando saltos. Por supuesto, también contaremos con combos demoledores, bloqueos y técnicas especiales o jutsu. Tremendo y con mucha miga y leña al mono para pasarlo de fábula.

Acción, rol y mucha cara conocida, y hasta legendaria, se dan cita en dos de los juegazos más potentes de la última hornada de Bandai Namco: «Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4. Road to Boruto» y «Dragon Ball: Fusions». A disfrutar desde el mes de febrero.



Dragon Ball
Fusions

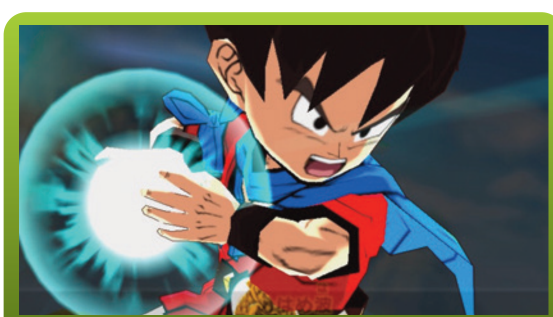
17 de Febrero
Acción, rol | 12+
Jugadores: 1

Nintendo 3DS acoge una de las versiones más especiales de la famosa franquicia de Bandai Namco, llena de acción para un gran público e incorporando elementos de RPG impactantes. Así, estamos ante una aventura de rol desarrollada por Ganbarion, creadores de «Jump Super Stars», cuyo objetivo es fusionar a los diferentes héroes de "Bola de Dragón" para hacerlos competir en un torneo de artes marciales. Las posibilidades de fusión entre ellos son prácticamente ilimitadas, e invita al usuario a ser partícipe de las uniones con su propio protagonista, que es uno de los luchadores del campeonato en cuestión.

La nómina de personajes disponible es amplia, incluyendo figuras originales, pero sin descuidar apariciones de los héroes de «Dragon Ball Z», «Dragon Ball GT», «Super Dragon Ball» o incluso películas y cómics. Así, tendremos a Goku, Vegeta, Pan, Goku niño, Trunks, Goten, Piccolo, Son Gohan, Krillin, Vegeta, Ten-Shin-Han, Chaoz, Yamcha, Great Saiyaman, el Androide 18 entre muchos otros luchando a brazo partido y pueden ser fusionados entre sí en el juego.

La historia se centra en un futuro próximo en el que Bulma y su equipo de la Corporación Cápsula crean el Metano-Aro, accesorio capaz de fusionar varios guerreros en uno: el torneo Budokai más grande habido y por haber es su perfecto escaparate y todo un espectáculo.

Diversión y aventura garantizadas para que gocen grandes y pequeños.



Encabezada la lista por las estrellas principales, esta nueva aproximación fidedigna y original al universo "Bola de Dragón" garantiza variedad de la buena: estamos ante el juego con mayor número de personajes jugables de la franquicia hasta la fecha, entre ellos Gine, Uub, Pan, Bra, Yamcha, Gine, Metal Cooler, Freezer y un largo etcétera, además en diferentes formas. Más de un centenar de personajes a nuestra disposición.

El Templo de Beerus, la Ciudad Satán o el Desierto del Diablo son algunos de los brillantes escenarios donde la acción se desarrolla



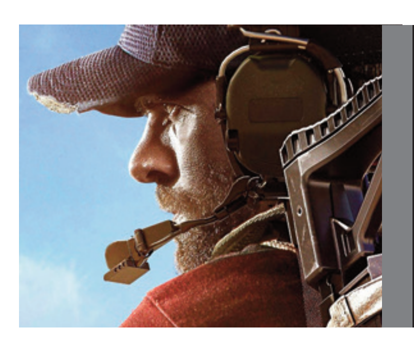
La nueva fusión entre Broly y Goku es una de las atracciones principales del juego, aunque desde luego no es la única: tendremos fusiones imposibles y descabelladas, como Gohan niño con Krillin, aparte de un número infinito según nuestra imaginación a la hora de crear personajes, personalizarlos y fusionarlos con otro avatar, a la manera de «Dragon Ball Xenoverse». El resultado es tan sorprendente como agradecido.

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

La veterana saga «Ghost Recon» vuelve con espíritu clásico para sumergirnos en un mundo abierto y en una excitante acción cooperativa tan lúcida como cañera.

La mítica saga de acción táctica vuelve al tajo con el objetivo de recuperar su esencia original al mismo tiempo que reclutar a nuevos jugadores. Para ello nos regala todos los ingredientes necesarios para una experiencia de calado: acción desmelenada, sigilo y exploración por un mundo casi infinito por donde realizar misiones como queramos, con un completísimo arsenal a la espalda, muchos vehículos (desde helicópteros a tractores) y sofisticados gadgets (visón nocturna y térmica, binoculares, drones...) para sumergirnos hasta el tuétano en la guerra moderna. Todo para combatir a un peligroso cartel boliviano de la droga que tiene sometido a un gobierno corrupto.
Hasta 100 misiones de historia tendremos para desplegar lo mejor de nosotros mismos como miembro del equipo de élite Ghost. Sin duda la posibilidad de disfrutar de la totalidad de la trama del juego en el modo cooperativo a 4 jugadores es uno de sus grandes alicientes. Otro atractivo son las numerosas posibilidades para afrontar una misma misión: desde un punto de vista más táctico, utilizando la tecnología disponible o lanzándose a tumba abierta contra el enemigo en enfrentamientos salvajes. La libertad de movimiento por escenarios divinamente recreados (desiertos, selvas, montaña...) es absoluta y nuestros actos tendrán consecuencia, asimismo nuestro éxitos en los objetivos nos harán ganar experiencia y subir de nivel. Una jugabilidad renovada, electrizante por momentos o más sesuda y estratégica en otros, y siempre con el dedo en el gatillo para vivir emociones a flor de piel. Vaya lo que nos espera.

> Para nuestras operaciones contaremos con gran arsenal, gadgets sofisticados y variedad de vehículos

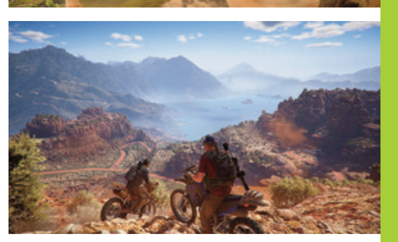


En el nuevo «Ghost Recon» las alternativas para realizar las misiones son muchísimas gracias, entre otras cosas, a la interactividad con su mundo abierto, uno de los más grandes jamás creados por Ubisoft. En este sandbox nos valdremos de la orografía del terreno, salpicado de selvas, desiertos y montañas, para idear nuestra estrategia como queramos y siempre utilizando la comunicación como un arma más.

Ubisoft | Acción, aventura
7 de Marzo | 18+
ghost-recon.ubisoft.com







Todos a una

El objetivo de erosionar al peligroso cartel de Santa Blanca se puede abordar de diferentes formas. Lo principal es cortocircuitar sus operaciones, descabezando a sus líderes en sucesivas misiones para generar el desequilibrio en la organización criminal. La comunicación entre los miembros de nuestro equipo debe ser fundamental y lo mejor es repartir papeles a la hora de despejar un campo enemigo. Así dos pueden encargarse de ejecutar acciones directas cuerpo a cuerpo, otro en la retaguardia como apoyo y estudiando los pasos de los narcotraficantes valiéndose de útiles gadgets y un cuarto apostado como franco tirador. Por cierto que el sistema de disparo no puede ser más gratificante a la hora de valorar su manejo y eficacia.



Little Nightmares

Realidad y fantasía se mezclan en una sui generis aventura pesadillesca. Atrapada en un siniestro lugar conocido como Las Fauces, Six se vale de su ingenio y de la luz de un mechero para orientarse en la oscuridad. Ro-



deada de monstruosos residentes que sólo piensan en cocinarla a fuego lento, la pequeña niña de seis años trata de ganar el exterior y alejarse de tal pesadilla. Así, ayudándola a escapar de su terrible situación, el jugador se introducirá en su mente y en sus decisiones a la hora de resolver enigmas que le ayudarán en su objetivo. Los desarrolladores de «Little Big Planet» para PS Vita ofrecen un original título de acción "terrorífica" en tercera persona, con batallas contra personajes tan grotescos como mala uva, y contando con elementos de sigilo y exploración plataformera bien aderezada por obstáculos impensables. La aventura de supervivencia resultará absorbente, bajo una estética lúgubre llena de atractivo para exponer una mirada retorcida a la imaginación de una desvalida niña, que resultará ser una caja de sorpresas.



Bandi Namco | Acción, plataformas
28 de Abril | 16+
www.bandainamcoent.es

En la Gamescom del año pasado causó grata sorpresa entre la crítica, con su original propuesta sobre los terrores de la infancia enmarcada en un lúgubre e inquietante lugar. Contará con edición de coleccionista.

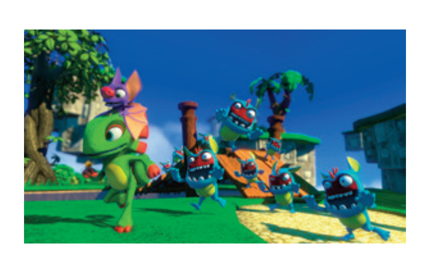


Yooka-Laylee

Dos nuevos héroes aterrizarán en el mundo consolero el próximo mes de abril. La pareja protagonista, un saleroso camaleón y un no menos rumbero murciélago, irrumpirán con energía y cargados de habilidades en este juego



dirigido especialmente a los más jovencitos de la casa. A través de un gran mundo abierto en 3D podremos controlar a los susodichos, prestos y dispuestos a superar todo tipo de desafíos plataformeros y un buen puñado de puzzles. A lo largo de su camino deberemos frenar la intención de Capital B de absorber todos los libros del mundo para convertirlos en dinero. Así que no tendremos más remedio que luchar contra enemigos de todo pelaje y encontrar unas páginas mágicas que permiten desbaratar el perverso plan. «Yooka-Laylee» está producido por los creadores de «Banjo-Kazooie» y «Donkey Kong Country» que, además de aportar a los autores de una banda sonora de campanillas, avalan muchas horas de diversión a un ritmo donde el descanso será escaso, salvo para disfrutar de unos gráficos amables y repletos de colorido.



Playtonic Games | Plataformas
11 de Abril | 7+
www.playtonicgames.com

«Yooka-Laylee» apareció en la página de Kickstarter en 2015, solicitando apoyo para completar el juego. En menos de 24 horas logró £1.000.000, convirtiéndose en el juego de mayor relevancia en la historia de Kickstarter.



LEGO Worlds

Un revolucionario muestrario de mundos LEGO para diseño y construcción de los jugadores más creativos. El 24 de febrero cita con la aventura en PS4 y Xbox One.

LEGO se lanza a la misma piscina que Minecraft para buscar un hueco y seguir creciendo. Y parece que se puede llevar una buena porción, más si añadimos el fanatismo que despierta la marca y el aspecto más entrañable (y gamberrete) de la misma.

Para LEGO, el concepto explotado en la saga de Mojang es una nueva tierra a explorar. Aunque en eso de montar ya son summa cum laude, pues es la esencia de la franquicia, y como dicen en su tráiler, "todo es posible", una frase que emociona y pone de los nervios al mismo tiempo.

Con «LEGO Worlds», una piedra preciosa que lleva mucho tiempo gestándose, tenemos mundo abierto para dar y tomar, con la personalización de cada aspecto del juego como bandera. Cuando hablamos de cada aspecto, nos referimos al paisaje, los terrenos, las viviendas, los vehículos, los personajes... Sí, está claro que todo es posible. El concepto de libertad nos encanta, sobre todo si se usa para desatar la imaginación. Con amigos o solos contra el mundo, como exploradores, eso no importa. Pero aquí, además de explorar, tendrás que construir los mundos que se te antojen, desde ciudades bajo el agua hasta urbes gigantes, desde bosques hasta espacios futuristas. Pero eso no es todo. Además de ejercer como Maestro Constructor, título que debes agenciarte lo antes posible, también tendrás que viajar, pues "Roma no se hizo en una hora" y tú tienes tiempo ilimitado para hacerte grande. En esas pequeñas travesías por el escenario infinito, deberás hacer encargos de toda índole, algunos tan bizarros como la defensa de un granjero ante una invasión zombi. ¡A construir!

> Libertad y mundo abierto son los dos conceptos que caracterizan a la experiencia «LEGO Worlds»



Construye todo tipo de edificios, monta cualquier criatura o vehículo, diseña el mejor paisaje para tu aventura, viaja por todo el mundo abierto LEGO y, si te has quedado con fuerzas, disfruta en solitario o con amigos. Si creías que la franquicia ya había echado toda la carne en el asador, todavía quedaba mucho material para hacer una buena barbacoa. Este año, la comilona corre a cargo de LEGO.

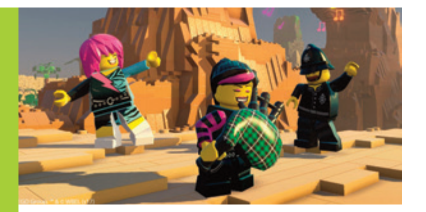


Warner |Aventura, estrategia
24 de Febrero
www.lego.com/es-es/worlds









Viejos y nuevos rockeros

Ya que todo son novedades para la franquicia LEGO, muchos de sus personajes son de nuevo cuño y muy variados. Desde automóviles de todo tipo hasta dragones, pasando por todas esas naves, artefactos, animales y criaturas maravillosas que se han quedado por el camino. No obstante, aunque lo nuevo siempre resulta excitante, lo antiguo, hoy considerado vintage, siempre es especial. Por ello, las viejas glorias de LEGO también tienen entrada para esta reunión en la que no solo los seres vivos están invitados. ¡No faltará ni uno!

Poochy & Yoshi's Woolly World

Nintendo lleva tanto tiempo lanzando juegos sobre sus mismos personajes que desde hace tiempo es capaz de sacar hasta carismáticas mascotas para ilustres secundarios.

Yoshi, el simpático dinosaurio de «Super Mario World», lleva la friolera de 25 años dando saltos de una plataforma a otra, pasando de ser un secundario de lujo a un auténtico protagonista con mascota propia en «Poochy & Yoshi's Woolly World». Se trata de una adaptación directa del título que apareció hace ya unos años en Wii U, con la salvedad de que se ha incluido en el título el nombre del nuevo y adorable perro.

Es una suerte que Nintendo 3DS sea una consola táctil, porque pocas veces habrás tenido tantas ganas de "acariciar" la pantalla como en esta ocasión. Teniendo en cuenta que se trata de una consola de una potencia naturalmente inferior a la última de sobremesa de la marca japonesa, es encomiable el magnífico acabado de los gráficos. Se trata de un título poligonal con una fluidez y detalle asombrosos, que por estilo de juego recuerda en ocasiones al mítico «Nights» de Sega Saturn, pero mucho más actualizado y accesible.

El acabado aterciopelado y de peluche también parece tener como referencia a «Little Big Planet», con unas físicas y desafíos similares, aunque en todo momento conserva la forma de juego de plataformas nintendero.

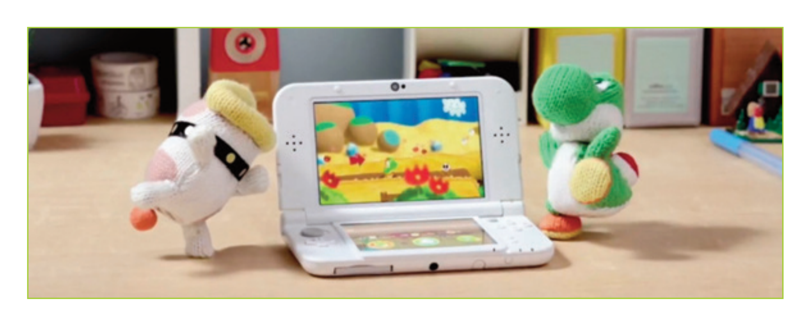
Además del juego, el 3 de Febrero también se pone a la venta la figura amiibo del simpático Poochy

La gran novedad, claro, reside en el secuaz Poochy, que principalmente aparece en las fases de bonus y ayudándonos personalmente o enviando a sus crías si así lo solicitamos.

Entre las ayudas y la accesibilidad con la que Nintendo diseña sus juegos, «Poochy» es un ejemplo de estreno asequible para cualquier usuario, pensado tanto para entretenerse durante un rato corto como dedicarle el tiempo que quieras explorar los detallados mundos de lana.



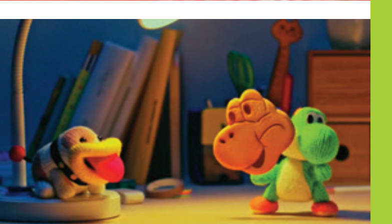
Nintendo ha vuelto a dar en el clavo con su diseño de peluche en Yoshi y sobre todo en el "nuevo" personaje Poochy (nada que ver con Poochie, el perro "invitado especial" de Rasca y Pica en Los Simpson). A medio camino entre Flat Eric de Levis y Patán de Los Autos Locos, te encariñarás con él apenas lo veas en alguno de los divertidísimos cortos. ¡Y ojo que tiene su amiibo!



Nintendo | Plataformas
3 de Febrero | 3+
www.nintendo.es







Argumento y más

El argumento nos cuenta cómo la bruja que nos ha estado fastidiando durante varios capítulos de Super Mario ha robado toda la lana del mundo de Yoshi. El tragón dinosaurio tiene que, literalmente, tirar del hilo hasta encontrar a la bruja en cuestión, que se ha ido dejando pistas y multitud de esbirros en diferentes escenarios, todo para recuperar la preciosa tela con la que se construyen los sueños en su universo. Una de las peculiaridades del juego es la aparición de cortos animados en asociación con la compañía Dwarf. En unos treinta cortos, conoceremos un poco mejor a los dos protagonistas en simpáticas piezas que destacan el alocado carácter del cánido.





The Legend of Zelda Breath of the Wild

Nintendo | Aventura, acción
3 de Marzo 2017 | 12+
www.nintendo.es

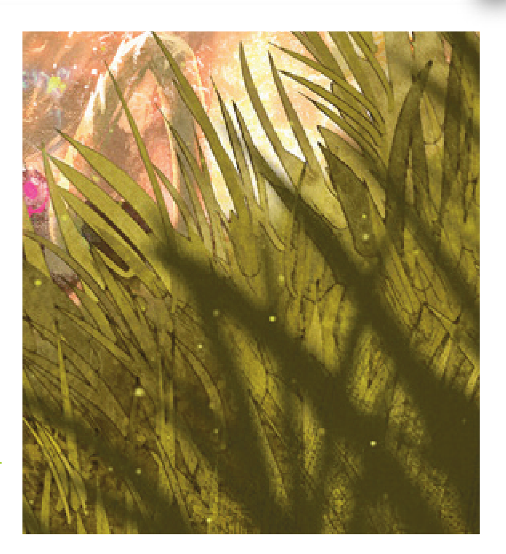
Sobrevivir ante todo

No hay que dejarse engañar ni seducir por la belleza de Hyrule: cada rincón alberga un potencial peligro de muerte, por lo que habrá que ir con pies de plomo para no salir trasquilado. La verdad es que el mundo entero está esperando a que lo exploremos de cabo a rabo y, para llegar hasta todos sus rincones, necesitaremos gran variedad de atuendos y equipamiento. Así, tendremos que abrigarnos o vestir ropas más ligeras para adaptarnos a climas gélidos o calores desérticos, teniendo en cuenta que algunas prendas de ropa producirán incluso ciertos efectos, como hacernos más rápido o sigiloso. Todo está calculado.



Armas tomar

A pesar del espíritu new age que impregna especialmente este episodio, hay que tener en cuenta que también se trata de un juego de acción y combate. Para ello, tendremos que hacer frente a enemigos de todas las formas y tamaños, todos ávidos de sangre y equipados con sus propias armas y métodos de ataque, así que se impone pensar rápido y desarrollar las estrategias adecuadas para derrotarlos con la armería disponible: flechas, espadas, antorchas, piedras… todo vale.
Y ojo a lo mucho que podremos disfrutar de esta faceta con las prestaciones de los Joy-Con de Nintendo Switch.



El sueño de Miyamoto se ha hecho realidad: un «Zelda» pleno de belleza, acción y fantasía, y punta de lanza de una nueva consola revolucionaria.

Uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos llega por fin, y a galope. Aunque, más que un juego, tendríamos que hablar de un fenómeno social largamente anhelado, y que ha tenido que esperar la llegada de Nintendo Switch para lanzarse definitivamente al ruedo (aunque también tenemos versión en Wii U, que servirá como emocionante canto del cisne para la "vieja" consola). Pero, desde luego, donde mejor se luce este juegazo es en la nueva maravilla de Nintendo, así que preparémonos para para vivir en los próximos tiempos la mayor aventura hasta el momento de la mítica saga, una odisea al aire libre que abre nuevos horizontes sin perder ni un ápice de la esencia del juego original.

Con un argumento excepcional, que combina épica con exploración y esos elementos ecologistas y humanistas tan típicos de la casa, podremos explorar un mundo de dimensiones sin precedentes y descubrir más de 100 santuarios donde deberemos poner a prueba nuestro ingenio, aparte de sacar jugo a una enorme variedad de armas, prendas y demás equipo.

Una revolución en toda regla, ya que el juego replantea por completo las bases de la saga, desde la batuta maestra del veterano gurú Eiji Aonuma, con un impresionante estilo artísfico similar a otras glorias de la franquicia como «The Wind Waker» o «Skyward Sword» y, de remate, con una cautivadora banda sonora también marca de fábrica. La historia nos propone despertar tras un siglo de letargo para encontrarnos en el Hyrule más amplio y abierto jamás creado por las tres grandes Diosas. A medida que vayamos descubriendo los intríngulis de nuestra aventura, podremos disfrutar del impresionante paisaje, entrando en decenas de templos esperando ser descubiertos y forjando nuestro propio camino con el orden y aventuras que queramos. La llamada de la Trifuerza está cada vez más cerca, por lo que tendremos que andar con mil ojos para no acabar mordiendo el polvo.

Una de las características esenciales será la inclusión de un auténtico mundo abierto en el que los usuarios podremos ser capaces de encontrar distintos caminos o vías para llegar a un objetivo en el mapa. Así, multiplicaremos las opciones de exploración, con todo el riesgo y la magia que eso

> A partir del 3 de marzo podremos disfrutar la gran aventura en Nintendo Switch, con todo el potencial de la nueva consola



Siempre en la vanguardia del combate por turnos, la saga de Nintendo lleva tres décadas sentando cátedra y expandiendo la forma de plantear una lucha colectiva de forma dinámica y contundente. Y, como no podría ser de otra forma, aquí dan un paso adelante presentando unos combates espectaculares donde tendremos que exprimir las características de nuestras armas y ataques especiales. Y nada de perder la concentración, a pesar de las pintas de algunos enemigos como los de la imagen.

Belleza natural

Sin duda, uno de los puntos fuertes del juego, y de la mismísima cronología de la saga, es la belleza de sus escenarios y parajes naturales. Una filosofía naturalista y vegetal que fue la fuente de inspiración original y que, ahora, se derrama de forma más exuberante que nunca aprovechando las características y la potencia de Nintendo Switch. Así, podremos escalar torres y monta-



ñas, recorrer impresionantes praderas, bosques y mesetas o navegar por ríos y mares de una belleza impresionante en busca de nuevos destinos y seguir nuestro propio camino para llegar hasta ellos. Un camino en el que lucharemos contra enormes enemigos, cazaremos feroces bestias y recolectaremos ingredientes para preparar las comidas y elixires que nos permitirán subsistir. Realmente admirable el esfuerzo de Nintendo a la hora de pulir las texturas, los detalles y los pelajes de todos los protagonistas de la historia, respetando una especie de código natural y una armonía con el ecosistema solo al alcance de los grandes creadores de la cultura popular nipona. Un lujo.



conlleva. Y es que el sistema del juego es canela fina, manteniendo en todo momento las características esenciales de la mítica saga. De esta manera, el título tendrá lugar en un escenario, además de abierto (como hemos dicho) completamente interconectado, parecido al presentado en el primer juego de la serie y con menos énfasis en las entradas y salidas de los calabozos. Esto último está hecho de modo que los jugadores tengan más libertad, lo que les permite decidir a dónde se dirigen y cómo llegar ahí.

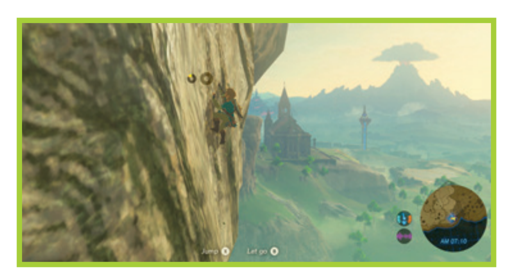
Los usuarios pueden viajar por tal mundo a pie o a lomo de Epona, el no menos legendario caballo de Link. Y ojo porque esta también es una característica esencial para el discurrir del juego, ya que Epona utiliza inteligencia artificial de la buena para evadir obstáculos obvios, de tal forma que el jugador se puede concentrar en otros objetivos, como blandir la espada o disparar flechas. Además, Link puede saltar de Epona y visualizar su entorno en cámara lenta para apuntar eficazmente a sus enemigos. Todo ello para que podamos disfrutar del espacio más grande de todos los juegos de la serie «Zelda», y que pone al límite de su capacidad el hardware de las dos consolas de sobremesa de Nintendo.

Cazar, recolectar e investigar los secretos que encierra nuestra aventura son las claves maestras de «Breath of the Wild». Para ello contaremos con armas contundentes y nuestra inteligencia más avispada

Multiplicando el disfrute

Más características señalables: por ejemplo, la compatibilidad con los amiibo de la colección «The Legend of Zelda 30th Anniversary», el amiibo de Link Lobo y los amiibo de la nueva colección «The Legend of Zelda: Breath of the Wild». Porque, además de los amiibo ya anunciados de Link (jinete), Link (arquero) y Guardián, la colección especial del lanzamiento del juego incluirá las nuevas figuras de Zelda y Bokoblin, además con un tamaño especial más grande y con mayor número de detalles, sobre todo la articulada del Guardián. Y ya que hablamos de ediciones especiales, no está de más recordar que, además de la edición sencilla del juego, se pondrá a la venta una edición limitada que incluirá el CD musical "The Legend of Zelda: Breath of the Wild Sound Selection" y una figura de la Espada Maestra de la vida.

Y es que no cabe duda de que estamos ante todo un acontecimiento para los "zeldanóma-









Cuando te encuentras con algunos enemigos como el menda de la imagen, lo mejor es coger el toro por los cuernos, o el esqueleto por la calavera, e intentar estrategias arriesgadas y lógicas. Por ejemplo, ¿qué mejor para combatir a un saco de huesos que adoptando la figura de Link Lobo? Además, en este título tendrá nuevas prestaciones fruto de su alianza con la misteriosa Midna y sus tres corazones, lo que le convierte en un depredador para roer lo que se tercie.

La tajada amiibo no podía perderse esta cita histórica, con nuevas figuras, mayor tamaño y herramientas extra

La clave de los santuarios

Otro de los elementos esenciales para progresar en la epopeya son los santuarios. Unas majestuosas formaciones que salpican el paisaje de Hyrule, ofreciendo un despliegue arquitectónico y artístico pocas veces presenciado en la saga. Lo mejor es que los santuarios parece que estén esperando a ser descubiertos por nosotros en cualquier orden y ocasión. Así, debemos buscarlos de diversas maneras y resolver los puzles y secretos que albergan. Será necesario abrirse camino entre las trampas e ingenios mecánicos de los santuarios para conseguir objetos especiales y otras recompensas que nos serán de ayuda en nuestra aventura.





nos" de pro, que tendrán la ocasión de disfrutar de guiños que conectan directamente con el «Legend of Zelda» original, publicado hace justo 30 años: por ejemplo, el anciano que nos entregaba tres décadas atrás la espada al principio de nuestra aventura y que ahora nos proporcionará otros elementos como antorchas o manzanas asadas, ya que, en esta aventura, tendremos que ingeniárnoslas para conseguir aumentar nuestro armamento. También hay escenarios que se repiten, como esas montañas que parecen dos pares de gafas, la famosa balsa que tanto servía (y sirve) a Link para avanzar en las fases acuáticas o la inquietante presencia de huesos y calaveras a lo largo de nuestra aventura. En definitiva, un juego impresionante y repleto de detalles y pequeños grandes prodigios.

Un mundo abierto, majestuoso y lleno de emociones y peligros para explorar. Nunca antes Hyrule se había mostrado tan bello y tan letal como en esta aventura. A peinar la zona se ha dicho

La conexión casi mística con la naturaleza se aprecia perfectamente en esta preciosa imagen, en la que Link se convierte en todo un pionero frente al vastísimo mundo que le espera. Lejos quedaron los gráficos planos, los tochos de verde pixelado y los "maceteros" distribuidos a lo largo de la pantalla en sus primeros juegos. Esto es otra cosa, una maravilla de pinacoteca que merece la pena disfrutar hasta su último rincón. Ni Turner hubiese pintado esos cielos y esas furias.

Me han regalado una 3DS...

The Legend of Zelda Ocarina of Time

Uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos renace para 3DS y le añade la profundidad y el realismo de unos impresionantes escenarios, más una historia inolvidable en la que Link se embarca en un periplo de leyenda a través del tiempo para detener a Ganondorf, el rey de los ladrones Gerudo, que busca la Triforce: una reliquia sagrada que otorga poder ilimitado a su poseedor. Las mejoras gráficas y la profundidad tridimensional insuflan una nueva vida al vasto mundo de Hyrule. Además, una intuitiva interfaz, combinada con la sencilla navegación que ofrecen los gráficos tridimensionales, nos darán más control a la hora de resolver puzles, viajar en el tiempo y explorar este envolvente mundo. Ya seamos veterano o neófito, «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una aventura que nos resultará totalmente nueva y que nos hará disfrutar de la magia de un mito.

- **Una auténtica obra maestra de los últimos 20 años, puesta al día gracias a un diseño y una imaginería fantásticos.**
- **Con una jugabilidad adaptada a los mandos de la 3DS, disfrutaremos de un inventario y una capacidad de disparo excepcionales.**



Género: Aventura-acción | **Jugadores:** 1

El Zelda más esperado

El mito Zelda seguirá acrecentándose a partir del 3 de marzo con «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», una increíble aventura que traslada a Link y a Hyrule a otra dimensión, y que como analizamos en un reportaje especial en este número se lanzará junto con Nintendo Switch.



The Legend of Zelda Majora's Mask

Otro clásico de la cabeza a los pies de Nintendo brilla con luz propia en su versión remozada para 3DS, con un argumento vertiginoso (tendremos tres días para salvar al mundo, retrocediendo en el tiempo una y otra vez) y unos gráficos campanudos.

- **La jugabilidad del título es tan revolucionaria como imaginativa, ya que también afecta a los dos grandes villanos: Cell y Freezer.**
- **Cuenta con unos territorios fabulosos, una mecánica de juego retocada y un sistema de guardado mejorado. Lo que se dice un lavado de cara impresionante.**

Género: Aventura-acción | **Jugadores:** 1

¿Qué juego me compro ahora?

Si los Reyes Magos fueron generosos contigo y te "echaron" la portátil de Nintendo, estás de enhorabuena: he aquí un ramillete de opciones para llenar tu 3DS de acción, aventura, plataformas, rol y, cómo no, mucha emoción.



Pokémon Sol & Luna

Seguramente, uno de los juegos idóneos para disfrutar de la 3DS como dios manda. Una aventura mágica que entronca con la tradición jugona de la saga "Pokémon", añadiéndole un extra de criaturas a capturar y, sobre todo, un nivel de exploración insólito gracias al territorio natural de Alola y sus cinco fabulosas islas, cada una con sus propias maravillas y con toda la parafernalia de tiendas, viviendas, gimnasios y lugareños pintorescos. Fantástico y adictivo como pocos.

• Decenas de pokémon imprevisibles y exóticos, ataques enormes y mil sorpresas a cada paso nos esperan en el juego.
• Un espectáculo lleno de acción, virtuosismo y riqueza gráfica desparramada en cada detalle y fondo.



Género: Rol | **Jugadores:** 1-4

Yo-Kai Watch

Qué decir de uno de los fenómenos jugones por excelencia de los últimos años? Una aventura RPG centrada en unas extrañas criaturas que con sus diabluras ponen una ciudad entera patas arriba y generan la discordia entre sus vecinos. Nuestra misión será detectar y dar caza a los Yo-kai con la ayuda de un reloj ultra-avanzado y la de otros Yo-kai amistosos. Espectaculares combates, un nivel de humor y surrealismo de lo más inspirado y muchas sorpresas definen un título tan divertido como original.

• Más de 200 especies de Yo-kai para entablar amistad con ellas o utilizarlas para emocionantes combates por turnos.
• Podremos mejorar nuestro Yo-kai según su personalidad, aplicando las herramientas del mágico reloj de nuestro protagonista.



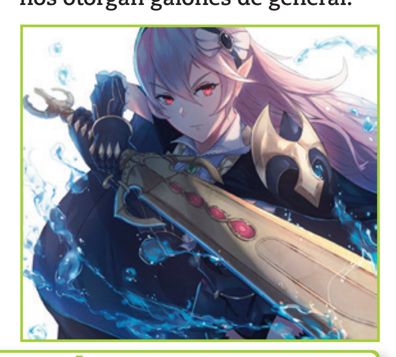
Género: Rol | **Jugadores:** 1-2

Fire Emblem Fates

Reputada serie de rol táctico, se centra en la batalla entre los reinos de Hoshido y Nohr, donde debemos lidiar con ejércitos ávidos de justicia y desplegar nuestro mejor sentido para la estrategia. Épica a raudales en dos versiones disponibles, «Conquista» y «Estirpe», más el DLC «Revelación».

• Espectaculares gráficos, con el realismo bélico por bandera y con un rosario de ataques, personajes y territorios asombrosos para la 3DS.

• Grandes batallas dominadas por decisiones que modifican el transcurso de la historia por completo y nos otorgan galones de general.



Género: Estrategia | **Jugadores:** 1-2

Super Mario Maker 3DS

A divertirse con su fantástico editor para construir nuestros propios niveles y fases con nuevas funciones para crear y compartir en cualquier lado. Incluye cien niveles prediseñados y múltiples desafíos especiales como conseguir todas las monedas o acabar con los enemigos.

• Gracias a los tutoriales incluidos en el juego, nos convertiremos en diseñadores y arquitectos de primera, pudiendo compartir nuestras obras maestras.

• Conéctate online y supera el Desafío 100 Marios o juega una selección de creaciones procedentes de la versión Wii U.



Género: Plataformas | **Jugadores:** 1

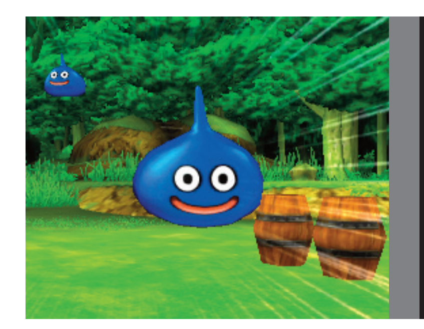
Dragon Quest VIII
El Periplo del Rey Maldito

Una aventura llena de peligros y emoción nos espera en este magnífico episodio, avanzando por el castillo de Trodain en busca de los poderes del cetro sagrado.

Una de las sagas más exitosas de Square Enix vuelve a pisar el territorio portátil con una poderosa aventura rolera repleta de emociones fuertes, traición y giros argumentales la mar de gozosos. Precisamante ya desde su historia se nos pone un cebo apetitoso, donde encontramos a un retorcido bufón que ha lanzado una maldición sobre el reino de Trodain, transformando al rey en un trol, a la princesa en un caballo y sellando el majestuoso castillo con enredaderas encantadas. En el papel de Hero, nos embarcaremos en una misión para poner freno al demente bufón con la ayuda de los aliados que reclutemos en nuestro camino. La configuración de este dream team heroico es uno de los puntos fuertes de esta entrega, ya que tendremos que hacer frente a un mundo enorme plagado de siniestras mazmorras en las que deberemos plantar cara a cientos de monstruos en clásicas batallas por turnos.

Escenarios espectaculares, personajes de calado, monstruos escalofriantes y una jugabilidad óptima

La astucia es una de nuestras mejores armas para derrotar a nuestros enemigos, tanto a velocidad crucero como a galope tendido usando la función "acelerar". A medida que tus guerreros se vayan haciendo más fuertes, tendremos que asignarles puntos de destreza para que aprendan nuevos hechizos y habilidades. Eso, aparte de poder equipar a nuestros héroes con los artefactos más novedosos para el combate y combinar objetos viejos en el pote de alquimia para crear objetos nuevos instantáneamente. Gráficos brillantemente detallados, multitud de localizaciones y la posibilidad de compartir nuestro avance con otros usuarios vía StreetPass hacen de esta aventura una experiencia realmente memorable.



Contra criaturas variopintas nos enfrentaremos a lo largo de las siniestras mazmorras: calabacines y bichos globo de apariencia simpaticona, momias coloradas o reptiles y saurios antropomórficos. Para vencerles deberemos afinar nuestra técnica de combate por turnos, sabiendo cuándo hay que liquidar rápidamente al enemigo y cuándo hay que aplicar una táctica más elaborada y conjunta. A por ellos.

Square Enix | Rol
Enero | 12+
www.nintendo.es

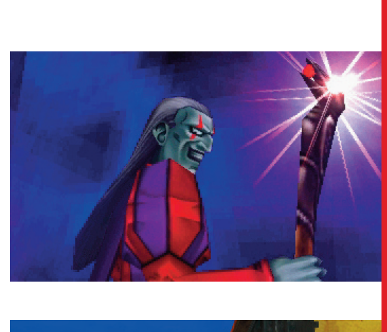
Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○

Renovando el clásico

Ahora podemos sacar fotos y personalizar nuestra campaña, encarnar dos nuevos personajes tan jugosos como Rubí o Morrie y disfrutar de espléndidas escenas cinemáticas. Otros alicientes son las nuevas y avanzadas tácticas de combate (incluyendo la "mentalización"), el incremento del bestiario con exclusivos monstruos para la versión 3DS, la tajada conversacional



reforzada y funciones tan socorridas como el guardado rápido o el reciclaje de objetos antiguos para convertirlos en herramientas mortíferas o hechizos fabulosos gracias a la alquimia.






¡¡MEGACONSOLAS
en iPad!!
Descárgatela
GRATIS
desde
Apple Store
A partir
del 7
de Febrero
el nuevo número
con contenidos
especiales
para iPad
Zelda
Breath of
the Wild
Triple A para acompañar
a Nintendo Switch
For Honor
Resident Evil 7
Avance Nintendo Switch | Halo Wars 2 | Ni-Oh | Sniper Elite 4 | Dragon Quest VIII |

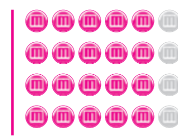
For Honor

Con «For Honor» por fin llega un título para la última generación de consolas que explota el potencial de los clásicos combates con espadas. Elige un tipo de guerrero y no te apartes del camino del samurái, vikingo o caballero.

Cuando apareció Xbox One, uno de los títulos de lanzamiento más llamativos fue «Ryse Some of Rome». Acostumbrados como estábamos a juegos de coches o disparos que dejan clara desde el primer momento la potencia de las consolas que acaban de salir, el estudio de Crytek tiró de imaginación de un género que nunca ha tenido un referente serio en videojuegos: las batallas multitudinarias con espadas. El título de los creadores de «Crysis» impresionó por la valentía de querer trasladar las batallas de los romanos contra los bárbaros de una manera muy realista, pero se quedó corto en aspectos jugables y porque repetía constantemente un patrón de juego demasiado sencillo. «For Honor» sigue la estela de «Ryse» en dos pilares fundamentales, la espectacularidad y la temática, pero cogiendo elementos de otras series e inventando un nuevo lenguaje en las luchas con espadas.
El modo en solitario de «For Honor» nos pone en la piel de diferentes guerreros, con disciplinas samurái, vikinga o de caballeros medievales. A veces toca ir a caballo y otras desembarcar a lo bestia para saquear alguna fortificación, pero llevemos un hacha o una katana, siempre nos toca luchar, cómo no, por nuestro honor y el de nuestra facción. Por primera vez se ha dotado de un componente multijugador muy serio en este género, con lo que la experiencia de juego no se ve limitada a repartir mandobles en una historia cerrada apoyado por un cooperativo, como suele ser el caso de los

Ubisoft | Acción
Febrero | 18+
www.forhonor.ubisoft.com,

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Honor en juego

«For Honor» fue uno de los protagonistas del pasado E3 en Los Ángeles gracias al entusiasmo de sus programadores, especialmente Jason VandenBerghe, el director



creativo de este título que ya rompió moldes hace unos años con su concepción de los juegos de lucha en Red Steel 2, el también original título de espadas para Wii. El nivel de estrategia, teniendo en cuenta lo simples que son los controles, sorprende desde el primero contacto, puesto que no todo es lanzar espadazos al aire sino que influye mucho la manera de cubrirse, esquivar y devolver los golpes.

Apuesta por el multijugador

Si eres de los que se pasan horas compitiendo online, en «For Honor» vas a tener contenido de sobra para estar de enhorabuena. Al igual que hizo con «Rainbow Six: Siege», Ubisoft ofrecerá contenido jugable gratuito para no segregar a los usuarios. En el lanzamiento habrá disponibles doce mapas, con entre cuatro y seis variantes cada uno, con lo que sumarán un total de sesenta configuraciones de escenario. ¿Los modos de juego? Básicamente los típicos de un shooter, pero con la particularidad de tratarse de un juego en tercera persona con hachas, escudos y katanas.

Para mantener a los jugadores online fieles a «For Honor», los programadores del juego han creado un "metajuego" dentro del mismo título. Al seleccionar una de las tres facciones de guerrero, todo lo que hagas durante tus partidas hará ganar puntos a ese grupo. La facción ganadora al final de las temporadas (durando cada una diez semanas) tendrá regalos exclusivos como cofres que contienen objetos para personalizar los guerreros.

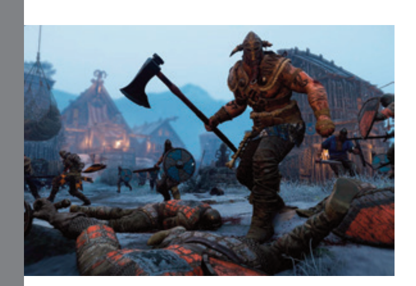
clásicos «Dinasty Warriors» o «Ninety Nine Nights». Técnicamente nos encontramos con un monstruo que siempre sabe sacar la cinemática de introducción más peliculera, para dar paso a la acción cuerpo a cuerpo. Una vez metido en el fregado, la sensación de ser un guerrero sobresaliente se multiplica gracias a unos escenarios muy vivos y enemigos con animaciones fluidas y variadas, si bien es cierto que nuestros adversarios, exceptuando a los numerosos jefes de fase, suelen esperar de manera teatral a que les golpeemos o evitan utilizar en su favor su superioridad numérica. En cuanto a sonido, no falta la épica banda sonora que debe acompañar a cualquier título de estas características. El rechinar de los metales contra todo tipo de superficies, así como las magníficas interpretaciones en gritos de guerra y desafíos de los actores que dan voz a los personajes, ayudan mucho a dar realismo a las batallas.

> Ubisoft saca petróleo de una idea poco explotada de manera seria como las luchas con espadas, con un gran multijugador y apartados técnicos de nivel

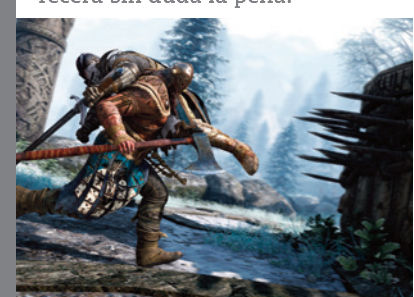
Ubisoft apuesta por «For Honor» en crearse un nombre donde hasta ahora sólo ha habido éxitos (y fracasos) relativos. Los juegos de lucha con espadas en mano, quitando el caso particular de «Soul Calibur» en uno contra uno, nunca han tenido especial relevancia, pero con un tratamiento como este, pueden hacerse hueco hasta en la escena competitiva. No te apartes del camino del Bushido.

Guía de juego

Seas samurái, caballero o vikingo, no te olvides de que sólo eres un guerrero en una guerra multitudinaria. Los enemigos pequeños podrás fulminarlos en apenas dos o tres mandobles, siendo los jefes y subjefes los que de verdad suponen un desafío en el uno contra uno. El estilo de lucha es similar al de la saga «Assassin's Creed» cuando nos enfrentamos a grupos, pero hay



más variaciones y opciones tácticas, como esquives y contraataques claramente indicados como posibilidad en la interfaz. Por otra parte, no debes olvidarte que en el multijugador, normalmente en equipos de cuatro, lo mejor es aplastar a tu contrario utilizando la estrategia de Sun Tzu en el Arte de la Guerra: arrincona a tu enemigo y supérale en número. Si eres tú el que está en inferioridad numérica, no lo dudes y corre como alma que lleva el diablo. Si sobrevives, podrás luchar otro día, y mejor si lo hacer en compañía. Te merecerá sin duda la pena.

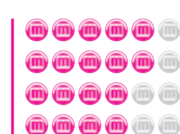


Resident Evil 7 biohazard

El clásico terrorífico por excelencia se reinventa en una granja pesadillesca de la América Profunda, regida por una familia que pa qué. Una montaña rusa de emociones fuertes en primerísima persona.

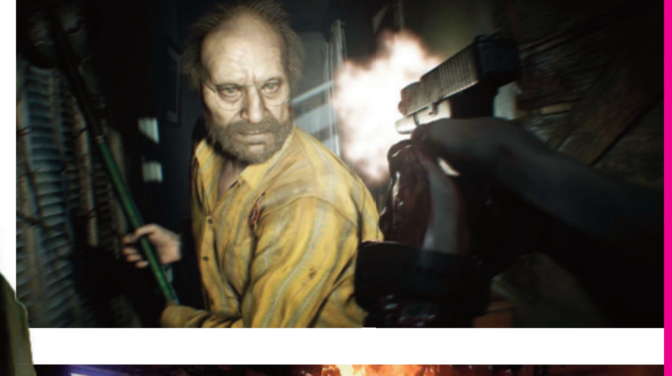
Alfombra roja para la auténtica aristocracia del género de terror en su séptimo episodio "oficial" (como sabemos, hay un buen puñado de spin-offs, desgloses y "arrimaos" pululando hace décadas).Y como siempre, la franquicia de Capcom se propone dar un paso al frente en el noble arte de asustar al personal con contundencia. Concretamente, fijando un nuevo rumbo que aprovecha sus raíces y abre la puerta a una experiencia de horror verdaderamente terrorífica.
Ambientada en una América rural moderna, la acción tiene lugar tras los dramáticos sucesos de «Resident Evil 6», experimentando el terror directamente bajo la clásica perspectiva de primera persona. «Resident Evil 7» encarna los elementos de juego característicos de exploración y tensa atmósfera que acuñaron por primera vez el término survival horror hace unos 20 años, ofreciendo una inquietante experiencia realista que definirá la próxima era de los juegos de poner los pelos como escarpias.
Aunque, más que realista, la cosa se pone "fotorrealista" gracias al motor gráfico RE Engine del que disfruta el juego, y que permite mostrar objetos de varias texturas, centrarnos en los detalles más insignificantes y, sobre todo, hacer que la versión en VR sea sencillamente escalofriante. Y tendremos que andar con pies de plomo especialmente en este episodio, ya que la perspectiva en primera persona no admite titubeos de pusilánimes. Argumentalmente hablando, hay que conservar cierto misterio para no poner todas las cartas sobre la mesa, ya

Capcom | Acción, terror
Enero | 18+
http://residentevil7.com



Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Terror virtual

Sin duda, una de las grandes atracciones de esta entrega es su compatibilidad con PlayStation VR, el periférico de realidad virtual de PS4. De hecho, es uno de los



primeros juegos que muestran el potencial del casco y las gafas. Y, la verdad, después de haberlo disfrutado y sufrido, a pesar de cierta incomodidad inicial, podemos decir que es el juego ideal para subir de nivel: nunca la exploración típica de un survival había sido tan radical como aquí. Eso sí, si estás cardíaco, ojo con los sustos inesperados o acabas con el Sintrom en vena.



La familia chalada

Otro de los grandes hallazgos de este episodio es la puesta en escena de los auténticos protagonistas de la velada: la familia Baker, un grupito que es la monda mochales y con el que sufriremos más en la mesa que cuando nuestro cuñado se arranca a rajar de la suegra con dos copas de más. Sacrificios paganos, rituales gores, tripas y sangre por doquier... estos mendas dejan al clan nerd de "La matanza de Texas" a la altura del betún. Así que a atarse los machos, endurecer la piel y mucho estómago a la hora de visitar la casa de los horrores de los Baker.



Nunca antes habíamos sentido el aliento podrido del terror zombi tan cerca como en esta entrega. Y es que el nivel de adrenalina y de escalofrío que contiene el juego nos pondrán los pelos como escarpias, sobre todo si disfrutamos de la versión para PlayStation VR. Como muestra la imagen, los zombis y criaturas infernales se plantarán ante nuestros ojos con todo lujo de detalles y purulencias, por lo que lo mejor es contener la respiración y al lío.

que la historia se enrosca y emponzoña para aumentar aún más la atmósfera y sensación de pavor. Lo que sí debemos tener en cuenta es que la acción se desarrolla en una granja abandonada en el sur de los Estados Unidos, por lo que no tendremos que dejar piedra sin remover ni sótano mohoso sin recorrer si quieres encontrar una salida y escapar con vida. Una gran variedad de obstáculos y misterios bloquean tu camino a la libertad, así como los clásicos puzles y quick time events que tendremos que resolver certera y rápidamente antes de que nos convirtamos en el aperitivo para hordas de criaturas del Averno.

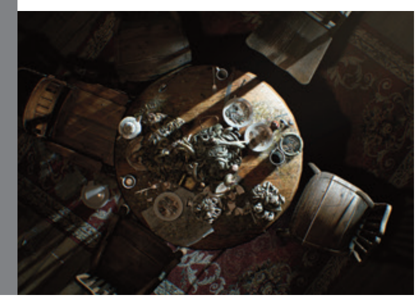
> Duración muy generosa, nuevo motor gráfico, terror brutal y múltiples contenidos extras y ediciones especiales son la base de esta entrega memorable

Y es que, en realidad, «Resident Evil 7» es uno de los episodios más "clásicos" de la saga: sin gota de componente tecnológico y sin seguir explotando el filón zombi (que prácticamente ellos crearon de la nada), Capcom propone una vuelta al terror puro, demencial y tribal, a la manera de las películas de horror artesanales y algo cutres de los años 70, donde todo era posible (todo lo malo, se entiende). Si a esto le unimos una banda sonora discreta pero imprescindible para acompañarnos en nuestra pesadilla y algún que otro guiño al pasado de la saga, disfrutaremos de un viaje en el tren de la bruja lleno de emociones fuertes, vísceras y escobazos.

Guía de juego

No viene mal conocer algunas claves de supervivencia en «RE7». Por ejemplo, dominar el combate, básico en sus técnicas pero la mar de implacable, sobre todo con las viscosas criaturas de color negro conocidas como Holomorfos que pululan por sus rincones. Atacan con sus largas y afiladas zarpas y no son fáciles de derrotar: la única manera de acabar con ellos es destruyendo su centro nervioso, así que apunta a la cabeza. También hay que tener en cuenta que la munición y los medicamentos son escasos aunque, a medida que exploremos los escenarios nos toparemos con multitud de objetos que nos ayudarán a sobrevivir, tanto curando las heridas como indicándonos el camino a seguir. Pero ojo porque algunos son trampas. Y un último salvavidas: utilísimas cintas de vídeo por aquí y por allá que contienen grabaciones realizadas en cada sombrío lugar y que también contendrán pistas importantes para salir de este laberinto de horror.





Sniper Elite 4

La II Guerra Mundial regresa con todo su estruendo en esta nueva entrega de la saga de Rebellion, llena de enemigos con mala baba y estrategia de la buena en campaña.

Vuelve el sonido de la metralla fina con esta nueva entrega de los ingleses de Rebellion, que han dado forma a un shooter táctico en tercera persona con elementos estratégicos de lo más agradecidos. El argumento nos sitúa en la Italia de 1943, un polvorín de los buenos donde tendrá lugar la cadena de acontecimientos que ya anticipó la anterior entrega de «Sniper Elite». Controlaremos a Karl Fairburne, agente de la Oficina de Servicios Estratégicos, que asistirá a la resistencia local en su lucha contra los nazis. La excelencia gráfica del título queda clara desde su nivel de introducción, localizado en la bella isla de San Celini, donde el enemigo ha construido un arma letal que tendremos que aniquilar, no sin antes infiltrarnos en los cuarteles enemigos para aprender de sus malas mañas. Así, tendremos que acometer tácticas de sigilo en todo momento, manteniendo las distancias y apuntar con cuidado a nuestros enemigos para evitar ser descubiertos. Sin embargo, nada de linealidad, ya que el modo campaña presenta un buen número de misiones y, sobre todo, la capacidad de decidir en todo momento cómo manejamos la situación, resolviendo según nuestra intuición y "ética de trabajo" todo tipo de labores y marrones a los que nos enfrentemos. Para ello, contaremos con múltiples herramientas, objetos y tácticas aunque, cuando nos descubran, tendremos que ser rápidos y contundentes para aniquilar al enemigo (a veces con escenas sangrientas) y salir por patas hasta un punto seguro. En definitiva, un shooter etiqueta negra y con muchos elementos y alicientes a su favor.

> La infiltración y el sigilo se unen al componente shooter para desbaratar los planes nazis

Rebellion | Shooter
Febrero | 16+
www.sniperelite4.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Apoyo táctico

Pocas veces nos habíamos enfrentado a unas misiones tan peliagudas en un juego bélico, pero por suerte tenemos un buen puñado de ases en la manga. Aparte del apoyo de nuestro escuadrón, obediente y eficiente, también contaremos con cámara de rayos X (cruciales para operaciones nocturnas), binoculares calibrados al milímetro, rifles de mira telescópica para elegir dónde disparar al enemigo y mapas imprescindibles para sorprender a los malos, que tontos no son. Un desafío constante, y no digamos en las misiones cooperativas de los modos multijugadores, que también son de lujo.





La brillantez gráfica y el rigor histórico son dos de las características de este episodio de «Sniper Elite», donde disfrutaremos de un virtuosismo aplicado a vehículos y armamentos como el que muestra la imagen.

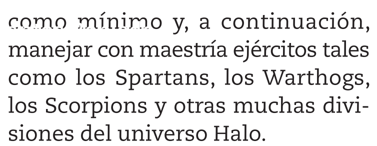
Halo Wars 2

Creative Assembly y 343 Industries liberan la segunda pieza de esta nueva división Halo, con la misión más importante hasta la fecha por parte del Espíritu de Fuego.

Microsoft sigue mimando a «Halo», tanto que continúa al frente de las grandes experiencias de Xbox. Esta vez, con una segunda parte de «Halo Wars», la saga de ciencia ficción se doctora en los juegos de estrategia, en tiempo real para los que todavía no sepan de qué va esto.

Como en todas las historias épicas, la Humanidad parece correr peligro. En esta ocasión, Atriox, un Jiralhanae que lidera a los llamados Desterrados, será el encargado de hacer efectivo este drama. La tripulación del Espíritu de Fuego será su primera víctima, aunque también su principal escollo para completar la tarea. ¿Qué tendrás que hacer tú, jugador? Agarrarte los machos

La estrategia futurista de «Halo Wars 2» es compatible con Play Anywhere para Xbox One y Windows 10



como mínimo y, a continuación, manejar con maestría ejércitos tales como los Spartans, los Warthogs, los Scorpions y otras muchas divisiones del universo Halo.

El capo de batalla para ubicar las escaramuzas no está mal, pues solo es el más gigantesco de toda la historia Halo. Ahora que sabes a qué te enfrentas, tanto en solitario como en modo multijugador. No es que no te recomendemos jugar en soledad a esta bestia de Microsoft, pero con amigos y desconocidos se despliegan ejércitos bárbaros y la acción, esa gran aliada de Halo, se multiplica hasta el extremo. Y aunque la acción es importante, la nota dominante de este título, que supera la apuesta de su primera parte para 360, es la estrategia. Partidas largas y cortas en las que los jugadores se enfrentan por equipos, a veces con todas las bases formadas y otras empezando desde el principio, al más puro estilo «Age of Empires», versión futurista, claro.



El nuevo villano del cotarro no es un malo normal y corriente al que reventar con cuatro disparos. Atriox es inconmensurable, un líder gigantesco que obligará al despliegue de ingentes cantidades de ejércitos para aplastar sus intentos de sembrar el mal. Por equipos o en modo solitario con tu séquito, la batalla épica promete sangre, sudor, lágrimas y mucha tela que cortar.



Microsoft | Estrategia
Febrero | 16+
http://www.xbox.com/es-ES

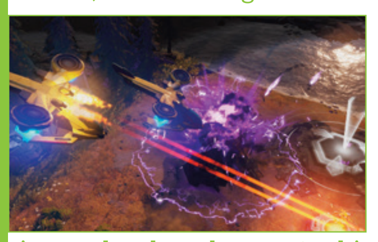
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Beta muy esperada

El modo Blitz es el protagonista de la beta de «Halo Wars 2», una vertiente del juego que mezcla la estrategia pura con un conjunto de cartas destinado a lanzar ejércitos y ataques a la batalla. Desde el 20 de enero, los jugadores tienen el poder en su mazo de cartas para molestar a sus rivales según la naturaleza de su material. Todo al momento, como en los grandes



juegos de rol. «Halo Wars 2: Ultimate Edition» además ofrece el acceso anticipado a «Halo Wars 2» y «Halo Wars: Definitive Edition», así como al Pase de temporada de «Halo Wars 2».

Ni-Oh

El Japón feudal sirve de marco para un RPG cargado de tremendos combates contra samuráis y demonios, y muchas posibilidades de personalizar la acción.

No oculta su clara inspiración en la serie «Souls», como reconoce Team Ninja, la compañía desarrolladora de «Ni-Oh», lo cual no es una rémora. Mas al contrario, este título destila carácter y no se corta en llevar a sus últimas consecuencias de dificultad el estilo hack 'n' slash. Nada menos que 40 horas tenemos para gozarlo (incluso sufrirlo) en las carnes de William Adams, un occidental llamado a ser un samurái en el Japón feudal de 1600. El camino para conseguirlo será exigente y desafiante, bastante más, seguro, que el que tuvo que vivir el personaje real en el que el juego se basa. No obstante el William de «Ni-Oh» no sólo se enfrenta a otros samuráis con pedigrí, sino a un montón de peligrosos y poderosos espíritus llamados Yo-kai. Ni que decir que superar a los jefes finales será como subir el K-2, todo un reto. Por fortuna contaremos en el inventario con numeroso armamento (aunque no tan variado como quisiéramos), entre katanas, hachas y lanzas, que podremos personalizar a gusto; y lo mismo con un fondo de armario lleno de armaduras, reproducciones fieles a las de la época.

> En los combates nos esperan durísimos jefes finales que casi con mirarnos quedamos a su merced

La mecánica de los combates ofrece muchas posibilidades y puede cambiarse el estilo: por ejemplo, ahorrarnos energía (básico) atacando desde una posición baja o haciéndolo de pie si queremos asestar golpes más contundentes. La acción rápida y el sistema estratégico de buscar los puntos débiles del enemigo serán fundamentales.
Además podemos usar las técnicas ninja, magias y pócimas que nos vendrán de perilla en esta hiperactiva e intensa fiesta RPG nipona.

Los Yo-kai son seres monstruosos del inframundo dispuestos a hacérnoslo pasar canutas. Así debemos esmerarnos en el manejo de armas con combos que infrinjan el daño necesario para debilitarlos en durísimos combates, casi practicar una coreografía perfecta de bloqueos, esquives y golpes. Y cuando podamos, a echar mano de alma, de un animal de poder a elegir entre la variedad existente en el juego.



Sony | Acción, aventura
Febrero | 18+
www.playstation.com/es-es

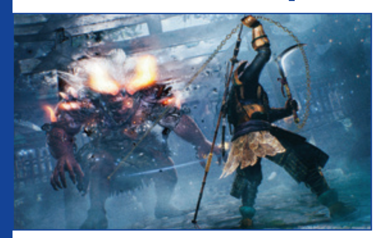
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Disfrútalo a tu gusto

El juego ofrece una función que afecta a la forma de jugar: si tener mayor frecuencia de imagen por segundo o una imagen de mayor resolución. En las pantallas HD se puede elegir entre el modo Película, con resolución 1920x1080 estable con "antialiasing" de alta calidad a 30fps, y el modo Acción, con una resolución 1920x1080 estable a 60fps.



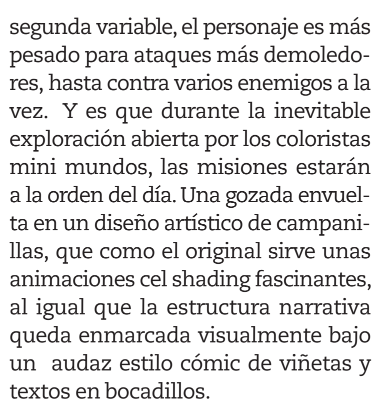
Esta doble modalidad sirve también en televisores 4K, con 3840x2160 a 30fps (Película) y 1920x1080 a 60 fps (Acción). ¿Más fluidez de juego o más calidad de imagen? Tú eliges.

Gravity Rush 2

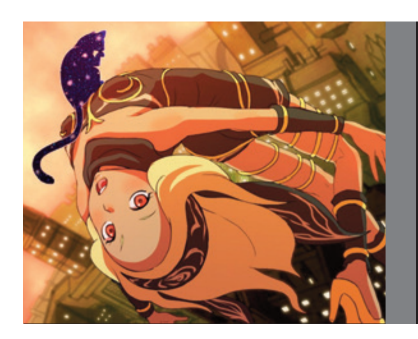
La gravedad vuelve a ser el eje central para disfrutar de una aventura de acción fascinante, ahora en PS4, marcada por un estilo visual único e intransferible.

Las aventuras del primer título en PS Vita sorprendieron por el original e inédito uso de un elemento nunca antes contemplado en los videojuegos: la gravedad. Esto permitía desafiar las leyes de la física a la hora de controlar a la protagonista por cualquier superficie terrestre, así como hacerla flotar en el aire y dejarla caer a gran velocidad, incluso hasta aterrizar sobre los enemigos.
Ahora en PS4 multiplicamos esas sensaciones con más acción, escenarios y adiciones a las mecánicas de juego. Entre éstas, dos modalidades de lo más interesante a la hora de relacionarse con la gravedad: Luna y Júpiter. Con la primera sentimos a Kat liviana para hacer ataques rápidos. Con la

> Kat vuelve a la aventura con su poder de manejar la gravedad, gracias a su mágico gato Dusty



segunda variable, el personaje es más pesado para ataques más demoledores, hasta contra varios enemigos a la vez. Y es que durante la inevitable exploración abierta por los coloristas mini mundos, las misiones estarán a la orden del día. Una gozada envuelta en un diseño artístico de campanillas, que como el original sirve unas animaciones cel shading fascinantes, al igual que la estructura narrativa queda enmarcada visualmente bajo un audaz estilo cómic de viñetas y textos en bocadillos.
En la nueva historia deberemos salvar la bella ciudad de Hekseville, enfrentarnos a tormentas gravitatorias y contar con imprevistos personajes. Quien fuera enemiga de Kat, Raven, será ahora ayuda imprescindible en forma de IA para lograr ciertos objetivos. Un plus colaborativo que incrementa nuestra experiencia y añade más chicha a una aventura con tintes roleros, de desbordante creatividad y perfumado con una estupenda banda sonora. No tiene desperdicio.



Sin duda la carismática Kat con su capacidad de transmutar la gravedad es una de esas heroínas que dejan huella. Acompañada de su gato Dusty, que le transmitirá el increíble poder cuando esté junto a ella, se mostrará positiva y fuerte ante las adversidades y lidiando batallas épicas contra jefes finales, los habituales Nevi y Scarab e incluso contra una ciudad fantasma que devora edificios. La caña.



Sony | Aventura, acción
Enero | 12+
www.playstation.com/es-es

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●●○





Novedades de relieve

Los nuevos estilos Luna y Júpiter, uno para ataques rápidos y el otro para más potentes, son la gran aportación combativa para Kat. Ésta se desenvuelve divinamente soltando patadas a sus enemigos en el aire y en el suelo, así como lanzándoles objetos gracias a su poder gravitatorio. Otra novedad muy útil es el uso de la cámara in game, a través de la



cual podemos dejar pistas de nuestros avances a otros usuarios, así como aprovecharnos de las que ellos nos dejen. Ojo, y hasta hacernos selfies con disfraces desbloqueables.

La saga RPG de acción abre un nuevo capítulo

Mass Effect Andromeda

Con el reto de al menos igualar el rotundo éxito de la primera trilogía de la saga, Bioware inicia la segunda poniendo rumbo a una nueva galaxia en la que nos esperan combates intensos, exploración de impresionantes mundos, alianzas que lograr y muchas decisiones en función de las cuales forjaremos nuestro destino.



●Epopeya galáctica

El argumento de esta cuarta aventura épica nos invita a descubrir mundos colosales y a plantar en ellos semillas de nuestra civilización. Grandes navíos que transportan humanos y otras razas se disponen a mantener un largo viaje hasta llegar el momento de asentarse en los planetas de la galaxia Andrómeda. Antes, los equipos de reconocimiento estudiarán las condiciones de vida de los distintos territorios al tiempo que se enfrentarán a numerosos peligros.

●Tipologías marca de la casa

El trabajo de Bioware a la hora de crear un crisol de razas alienígenas es encomiable. Los aspectos faciales y de expresión son una pasada y dotan de increíble realismo e identidad a estos personajes. Muchas de las razas de la trilogía anterior harán acto de presencia, como los Asari o los Krogans, y entre las nuevas poco se sabe, salvo la denominada Kett, criaturas de aspecto formidable y nada amistosas.



●Gran aliado

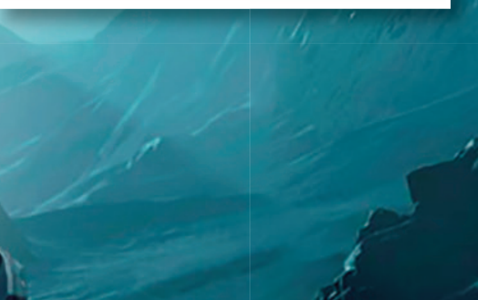
El inicio de la trilogía tiene un extraordinario aliado: el motor Frosbite. Utilizado en juegos como «Star Wars Battlefront», la potencia de este motor permite más partes destructibles, incidencia en tiempo real de efectos climáticos y un mundo abierto que se expande mucho más allá de sus precedentes y permite realizar las misiones en un planeta y concluirlas en otro.

●Explorar con medios

Encarnaremos a uno de los dos hermanos Ryder, hombre o mujer, y nuestro leitmotiv será la exploración junto a un nuevo equipo de personajes que trabajarán y lucharán en nuestro escuadrón. Tendremos mucha libertad para recorrer planetas fascinantes con la ayuda de un nuevo Mako, más molón y con prestaciones múltiples, así como conducir vehículos como el Nomad para misiones terrestres, y surcar el espacio con la reluciente nave Tempest.

●Listos para el combate

Enfrentarte a lo desconocido sigue siendo el gran reto. En ello influirá decisivamente la progresión de nuestro personaje entre variados estilos a elegir, el armamento más sofisticado de la serie para combates brutales contra enemigos de altísimo voltaje, coberturas de mayor flexibilidad y las órdenes a nuestro equipo tendrán el efecto de una rapidísima movilidad.



• Reserva Nintendo Switch

Lanzamiento 3 de Marzo





• Reserva Nuevos lanzamientos de videojuegos para Nintendo Switch

Lanzamientos 3 de Marzo









• Reserva Horizon Zero Dawn para PS4

Lanzamiento 3 de Marzo



• Promoción PS4

*Promoción válida del 24/01/2017 al 14/02/2017 y canjeable hasta el 26/01/2017. Soporte vertical de consola no incluido.

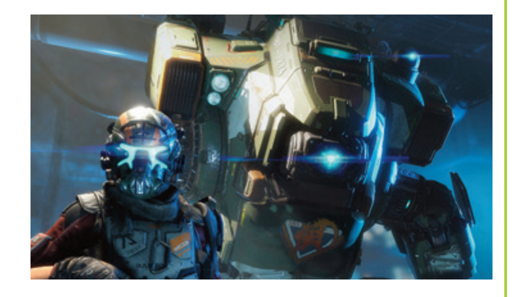


Por la compra de **PS4 Básica Slim 500GB** te llevas **30€** de descuento para una compra mínima de **45€** en Juegos y Accesorios.

Rincón del Jugador

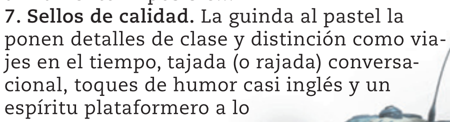
7 Razones

Para comprar
«TITANFALL 2»



Los shooters siempre están de moda, sobre todo cuando se trata de esta maravilla de EA que aumenta la leyenda de su espectacular primera entrega. Allá van algunas poderosas razones para su disfrute.

1. Historia convincente. Aunque no invente la pólvora, la peripecia del soldadito Jack Cooper partiéndose la cara contra una milicia feroz tiene todos los ingredientes para mantener nuestra atención in crescendo.
2. Batallas contundentes. Sin duda, el acelerón gráfico es uno de los factores a favor del juego: un motor rugiente que aporta épica y escenarios enormes a un modo historia tradicional e irresistible.
3. Armas de robot. Estamos ante un mech prácticamente old style, por lo que nuestro artefacto destructor, BT-7274 para los amigos, está armado hasta los dientes con todo tipo de misiles y petardos personalizables.
4. Online etiqueta negra. Siempre es un "must" en este género de juegos, pero aquí pone toda la carne en el asador gracias a su media docena de modos de juego, tan adictivos como brutales.
5. Puntería y coreografía. Cada vez que veamos una "coronita" roja sobre un enemigo, no lo dudes: dispara primero y pregunta después. Aunque, de propina, los movimientos combativos del prota son de ballet ruso.
6. Titanes propiamente dichos. «Titanfall 2» hace honor a su nombre para presentarnos una colección de gigantes de acero boquiabiertantes y con poderes múltiples: vuelo, teletransporte, armamento imposible…
7. Sellos de calidad. La guinda al pastel la ponen detalles de clase y distinción como viajes en el tiempo, tajada (o rajada) conversacional, toques de humor casi inglés y un espíritu plataformero a lo «Mirror's Edge». Sombrerazo pa´ ti.

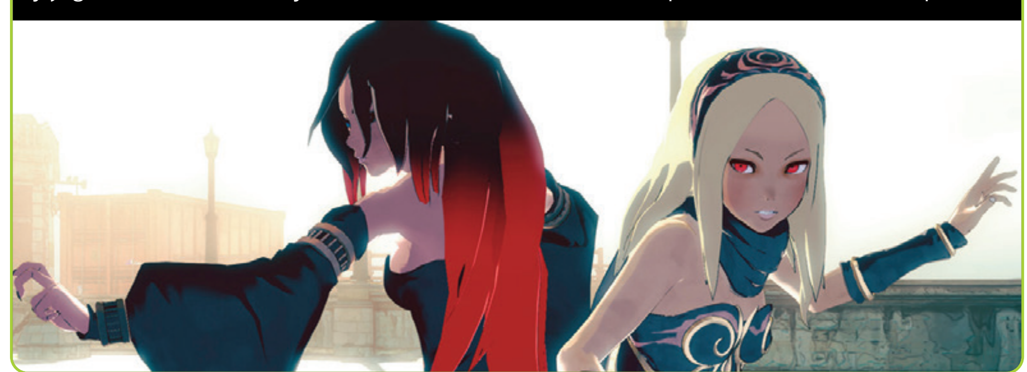




Gravity Rush 2

Haciéndonos un hueco... poco a poco

Lo tenemos siempre más complicado que ellos (¿alguien lo duda?). Por eso se agradece tener la oportunidad de demostrar que estamos sobradamente preparadas para asumir el rol protagonista en un videojuego. En la aventura, Lara Croft supuso un antes y un después, y luego han venido muchas otras féminas reivindicando el puesto por derecho propio. Acaso se han visto obligadas a hacer algo sobresaliente para ser tomadas en cuenta. Faith de «Mirror's Edge» tuvo que brincar y jugársela entre edificio y edificio. Pero las cosas cambian, por fortuna. Si no que se lo digan a Kat, personaje principal de «Gravity Rush», dotada para desafiar las leyes de la física del señor Newton, de tal forma que puede manejar la gravedad a su antojo como lo exhibe genialmente en el segundo título de la serie. Lo relevante es que el uso de este elemento nunca había sido aprovechado en ningún videojuego hasta que apareció Kat, una heroína. Lo trascendente es que no necesita a nadie a su lado (salvo su gato), y si pide ayuda es a Raven, ¡oh casualidad, otra chica! ¡Bieeen!



Nos preguntamos...

1. ¿«Super Mario Run" ha sido éxito o fracaso»? Esa es la duda, o dilema shakesperiano, que muchos han tenido. Por una parte, las descargas han sido millonarias pero, por otra, las valoraciones han sido indignas de la franquicia (sobre todo en Rusia, curiosamente). En fin, que fenómeno "Pokémon GO" solo hubo uno.
2. ¿Levantará el vuelo la PS VR? No estamos seguros de que los periféricos vivan su mejor épica (recordemos Kinect, que en gloria esté), pero la apuesta de PlayStation parece seria, y algunas novedades como «Resident Evil 7» se adaptan perfectamente, aunque su nivel de realismo puede espantar (nunca mejor dicho) a más de uno.
3. ¿Afectará la política de Donald Trump a los videojuegos? Sabido es que el presidente estadounidense le tiene más tirria a los videojuegos que a los peluqueros mexicanos, por lo que ya ha anunciado medidas restrictivas, aranceles, impuestos y zarandajas para dificultar su libre circulación. Ojo porque los precios pueden dispararse.
4. ¿Correrá Switch la misma suerte de Wii U fuera de Japón? Evidentemente, en territorio nipón ya está arrasando, pero muchos dudan de que el impacto se repita en Occidente. El catálogo de juegos iniciales no parece gran cosa, y el escarmiento de la agridulce Wii U puede ser determinante para muchos. Veremos.

Suma y sigue


Battlefield 1
Todo el clamor y el ardor de la Gran Guerra retratado con fidelidad histórica apabullante. Un teatro de operaciones con batallas épicas, un multijugador único y una estrategia perfecta.


NBA 2K17
El mejor baloncesto del mundo vuelve a brillar en la cancha de la mano de 2K Games. Más modos de juego, opciones de personalización mejoradas, nivel gráfico asombroso y una banda sonora fantástica.


Pokémon Sol & Luna
Los incombustibles Pokémon están de regreso con el mejor título de los últimos tiempos en la saga. Notable incremento del bestiario, entrenadores perfeccionados, escenarios sugerentes y modos tan atractivos como Battle Royale son algunas claves.


Final Fantasy XV
La fábula Nova Crystallis sirve como telón de fondo para la renovación de la serie, ahora con mayor acción dentro de un amplísimo mundo nutrido de vehículos y de tremendos adversarios, y valiéndose de un remozado y estupendo sistema de combate.


The Last Guardian
La mano maestra de Fumito Ueda traza una aventura repleta de belleza y emociones. Una obra distinta que deja huella por la sensible forma de abordar la extraña relación entre sus protagonistas.



Retrato robot
William



▶ **EDAD:** A tiro de piedra de la treintena, combinando perfectamente su brío juvenil con un poso de madurez propio del fregado en que se ha metido.

▶ **APARIENCIA:** Rubio, pálido y enigmático. Nunca se vio nada parecido en Japón hasta que Bowie rodó "Feliz Navidad, mister Lawrence". Eso sí, nuestro héroe se ha integrado perfectamente con el look feudal nipón, de armadura ceñida y cola de caballo rebelde. Vamos, que está hecho un pintón.

▶ **CURRÍCULUM:** A pesar del misterio que rodea su figura a priori, podemos decir que su biografía está más que clara, ya que se trata nada menos que de un marinero llamado William Adams, el primer inglés que pisó tierra japonesa allá por 1598. Así que el gachó tiene solera.

▶ **ARMAS:** Si William fue conocido como el "samurái occidental" sería por algo. Su manejo de la espada, complejo y refinado, es ideal para liquidar no solo a los villanos con los que se enfrenta en «Nioh», sino a multitud de demonios y seres sobrenaturales en la mejor tradición del folclore japonés. Pero él los despacha y filetea sin despeinarse, ¿eh?

▶ **FUTURO:** Viendo el poderío que Team Ninja ha desplegado en su esperadísimo juego, hay que cruzar los dedos para que William, y sus compás de aventura, tengan un porvenir al menos más favorable que sus coetáneos portugueses de "Silencio", la peli de Scorsese. No te fíes de los budistas, forastero.



Te lo dice Galibo...

El nuevo vicio se llama Shadowverse

Tras la hecatombe acaecida con mi querido «Might and Magic: Duel of Champions», me he tenido que plantear seriamente si quería meterme en otro juego de cartas gratuito. Y es que estos juegos exigen mucho tiempo y trabajo para conseguir una buena colección, y todo para nada si los desarrolladores deciden chapar el tinglado. Es un riesgo amargo que no sé si estaba dispuesto a correr otra vez.
Pero mira, mis amigos se pusieron a jugar a «Shadowverse», así que



decidí darle una oportunidad. Y la verdad es que este juego ha conseguido que se me pase el disgusto. Las jugabilidad es rápida, los dibujos de las cartas preciosos, y la posibilidad de evolucionar a los seguidores durante las partidas, como si se transformasen en su versión Súper Saiyan, hace que cada encuentro sea dinámico y emocionante. Aunque no tenía ninguna gana de ponerme a grindear cartas, los desarrolladores son tan generosos que he podido reunir una buena colección con la que experimentar y diseñarme mazos a mi gusto en poco tiempo. Si bien es verdad que en principio se parece a Heartstone, un juego al que nunca le cogí el gusto, la experiencia me está resultando muy distinta y satisfactoria.





¡Más madera!

Lo mismo que gritaban los hermanos Marx en el Oeste, en los últimos tiempos el ocio electrónico nutre de "más madera" la cartelera de cine. La ecuación videojuego/película ha sido en general poco gratificante, aunque la tendencia parece cambiar.

Que uno de los estrenos más esperados las pasadas navidades fuera **Assassin's Creed** dice mucho del peso específico que el ocio electrónico tiene ya en la gran pantalla. Las películas basadas en videojuegos cobran cada día mayor relevancia, se cuida más la adaptación del producto original y actores de prestigio como Michael Fassbender asumen papeles de héroes virtuales sin riesgo o desdoro en su trayectoria profesional. Es verdad que el maridaje entre cine y videojuego no ha cosechado excesivos frutos, pero las últimas producciones pueden dar motivo para la esperanza. Una de las que más se ha empleado en el intento y no del todo mal, Resident Evil, parece cerrar definitivamente el grifo. **Resident Evil: El capítulo final** es un digno colofón -incluyendo oportuna mirada al primer filme de la serie- que vuelve a explotar decentemente un elemento tan sustancioso para el cine y los videojuegos como el de los no muertos. Sí esos entrañables compañeros de viaje de Milla Jovovich, quien por cierto debe agradecerle tanto a su alter ego mata-zombies de seis entregas.

> Resident Evil: ¿El capítulo final? Sony podría estudiar el reboot de la franquicia

En febrero, y cambiando de tercio, llega un estreno de esos que ponen una sonrisa cómplice en los labios: **Batman: La LEGO Película**. Con el personaje hecho una pieza hemos disfrutado en la consola montones de veces y su peculiar estilo para la acción y la ironía ya destacó en la primera **La LEGO Película** y ahora no se espera menos de él como fabuloso centro del cotarro.

Ni decir tiene que **Ghost in the Shell**, antes manga y peli que videojuego, que también y por cuatro veces, es una incógnita. Desconocemos lo que dará de sí Scarlett Johansson como protagonista a partir de abril. ¿Pero acaso no albergaremos igual ilusión con **Uncharted**, **Sly Cooper** o **Tetris** cuando ocupen la cartelera?



Aunque el universo LEGO no es propio de los videojuegos, en este terreno ha destacado brillantemente en la última década y sus aventuras comparten muchos elementos de los que disfrutaremos en el cine con **Batman: La LEGO Película**.

Retroalimentación

De la misma manera que el videojuego sirve material al cine, éste tampoco pierde la oportunidad de pasarse al lado virtual con sus clásicos. Star Wars es una franquicia modelo en esto de sacarle rentabilidad a las dos partes. El último en sumarse al carro ha sido Francis F. Coppola que ya idea la forma de llevar **Apocalypse Now** a las consolas, dentro del género de rol. En 2020 podría estar el juego, del que ya se presupone será espectacular.





De buena fuente

Los cómics son otra gran fuente. Últimamente el flujo llega más al cine, pero igual dentro de un jugón hay un cinéfilo. También para ellos, Lobezno vuelve en marzo con las garras afiladas en **Logan**. Otros estrenos en 2017 son **Wonder Woman**, **Spider-Man: Homecoming** y **La Liga de la Justicia**.



Coincidencias

El estreno de **La gran muralla** y el lanzamiento del videojuego «Ni-Oh» no sólo coinciden en febrero. En la peli, Matt Damon es un occidental al servicio de la China imperial contra una amenaza sobrenatural. El protagonista de «Ni-Oh», William, es otro occidental enfrentándose a demonios en el Japón feudal.




DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
CUANDO QUIERAS
3 DE MARZO
NINTENDO SWITCH
A LA VENTA
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTE PIN*
NINTENDO SWITCH
NINTENDO SWITCH
El Corte Inglés
*Unidades limitadas a 700 pines para toda la cadena El Corte Inglés.
Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.
TRES MANERAS DE JUGAR QUE TE DAN LIBERTAD TOTAL
MODO TELEVISOR
MODO PORTÁTIL
MODO TABLETOP
NINTENDO SWITCH
© 2017 Nintendo.